

Развитие на модната скица през двадесет и първи век

Яна Василева

Development of the fashion sketch in the twenty-first century: In recent years there has been the introduction of graphic design in the work of contemporary fashion designers. This has an impact on the development of the fashion sketch which is increasingly being built using graphics programs. Many designers use computer software in the design of their models and programs work with Photoshop, CorelDraw, Illustrator for the processing of his fashion sketches. Modern technology offers vast opportunities to provoke the opening of new techniques and materials.

Key words: Computer programs, Graphic design, Fashion design, Fashion illustration, Sketch

ВЪВЕДЕНИЕ

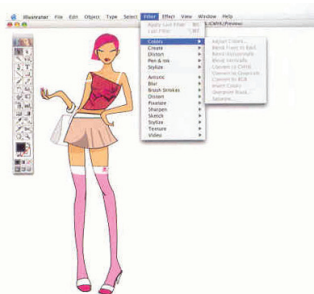
През последните години се наблюдава навлизането на графичния дизайн в творчеството на съвременните модни дизайнери. Това оказва въздействие върху развитието на модната скица, която все повече бива изграждана с помощта на графични програми. Много дизайнери използват компютърен софтуер при проектирането на своите модели като работят с програмите Photoshop, Illustrator за обработването на модните си скици. Съвременните технологии предоставят необятни възможности и провокират към откриване на нови техники.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Навлизането на графичния дизайн в творчеството на съвременните модни дизайнери се отразява върху развитието на модната скица. Много художници използват компютърен софтуер при проектирането на своите модели и работят с програми за графичен дизайн. Програмните продукти от графичния пакет на Adobe отилично отговарят на нуждите на дизайнерите като им предоставят богати цветни палитри и неизброим набор от четки. Дизайнерите свободно могат да сканират и дообработват своите скици в програмите, да полагат текстуре и градиенти. (Фиг.1,2)



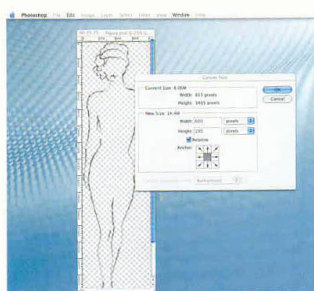
Фиг.1.



Фиг.2

Някои модни дизайнери комбинират векторни и растерни елементи със сканирани свои скици, докато други предпочитат да допълват своите рисунки с двуизмерни и тримерни обекти. Някои автори използват колажната техника като сканират различни обекти и ги обработват компютърно. Програмите за графичен дизайн предлагат различни филтри и текстуре, които подлежат на модификации. Трасирането на сканирани изображения също е често срещана техника. Не е малък броят на модните дизайнери, който предпочитат да рисуват своите скици с таблет и да използват различни четки и фактури. Ползването на компютърните програми за графичен дизайн неизбежно се отразява върху стила на работа на съвременните модни дизайнери и предопределя развитието на нови комбинирани техники.

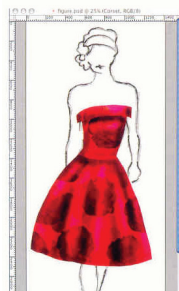
Компютърните програми за графичен дизайн дават възможност за проектиране на модни скици и илюстрации. Програмите Photoshop и Illustrator, предназначени за обработка на растерни и векторни изображения, се използват широко в рекламната графика и намират приложение и в модния дизайн. Все повече дизайнери създават модните си скици и илюстрации на компютър, като комбинират функциите на Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. (Фиг. 3,4)



Фиг. 3.



Фиг. 4.



Фиг. 5

Тези програми могат да бъдат използвани и в процеса на изчертаване на кройки и технически скици, както и при проектирането на десени и щампи, които чрез техниките за дигитален печат могат директно да бъдат възпроизведени върху всякакви тъкани. Photoshop и Illustrator се използват широко и при графичното проектиране на модно портфолио. Специализираната литература разглежда проблемите и техниките за работа с програмите и предоставя различни съвети и уроци, адаптирани към нуждите на модните дизайнери.

Модните илюстрации на дизайнерката Sophie Toulouse са доказателство за постепенното навлизане на компютърните програми в модната скица. Художничката е получила своето образование в "Sorbonne" в Париж. В своята работа тя използва традиционните материали туш и акварел, като ги комбинира в познатата техника лапи. След като сканира акварелните си рисунки, засилва цвета и контраста в програмата Adobe Photoshop. В допълнение трасира изображенията и обработва линията и контурите в програмата Adobe Illustrator. Крайният резултат е съвършени, деликатни и ефирни компютърни илюстрации, в които са запазени акварелните разливания и ефекти, линията е жива и нахвърлена в резултат от трасирането във векторната програма. Рисунки на Sophie Toulouse са били експонирани в различни престижни галерии, а сред корпоративните ѝ клиенти са марките „Clinique“, „Iff“, „Interscope Records“. (Фиг. 6,7)



Фиг. 6



Фиг. 7

Модните илюстрации на дизайнера Thomas Barwick са изключително експресивни и въздействащи. Това внушение той постига чрез умела обработка на свободните си рисунки с Photoshop, Illustrator и Painter. Художникът е изучавал изобразително изкуство в "Nottingham Polytechnic" и има богат опит в графичният дизайн и рекламата. Проектира множество обложки за музикални албуми, както и постери и плакати за концерти. Неговите илюстрации са повлияни от характерния за рекламната графика лаконичен изказ - изчистен и подчертано знаков. При внимателен прочит в неговите проекти може да се открие изящна линия, която е нанесена свободно с черен молив. Линията е много елегантна и само на определени ключови места се удебелява и играе ролята на контрастно подчертаване. Тази характеристика се запазва и в компютърно създадените контури, които също са естетически изведени и допълват ръчната рисунка. Възможностите на компютърните програми са използвани пестеливо и балансирано, така че да не конкурират линията. Сред корпоративните клиенти на художника е световно известната марка „Prada“. Известни списания като „Spruce“, „World Architecture“ и „Adrenalin“ са помествали негови проекти. (Фиг.8,9)



Фиг.8



Фиг.9

Художникът Alejandro Cárdenas е креативен директор на дизайнерското студио Proenza Schouler в Ню Йорк. Той е възпитаник на „Cooper Union School of Art“, където е получил художественото си образование. В основата на неговите модни илюстрации е ръчната рисунка с туш или молив, която след това се сканира и обработва в програмите Photoshop и Illustrator. Този подход позволява различни интерпретации на фигурите спрямо фона. Пространството е усвоено на планове, което се реализира на отделни слоеве в програмите. Корпоративни клиенти на дизайнера са „Motorola“, „Kate Spade“, „United Bamboo“. Негови илюстрации са били публикувани в изданията „Leisure“, „Seventeen“, „Big“, „Exit“, „Allure“. (Фиг.10,11)



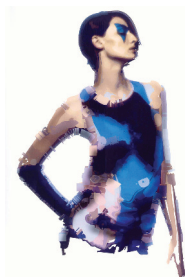
Фиг.10



Фиг.11

Творческият тандем Warren Du Preez и Nick Thornton Jones живее и работи в Лондон. Дизайнерът Thornton Jones е изучавал графика и илюстрация в „Gwent

College”, докато неговият колега Du Preez е самоук. Характерно за тяхната работа е компютърното разпадане на формата, което се постига след усилено обработване на цифрови фотографии в програмите Photoshop и Illustrator. Изображенията се отделят на цветни области, обемите и контурите се надробяват и въпреки това фигурите запазват своята цялост. Компютърната намеса способства постигането на многоплановост и дълбочина. Дизайнерите са работили за изпълнителите Bjork и Massive Attack, а техни корпоративни клиенти са компаниите „Levis” и „Sony”. През 2004 г. реализират съвместен проект с дизайнера Hamish Morrow, като работят заедно над неговата пролетно-лятна модна колекция. (Фиг.12,13)



Фиг.12



Фиг. 13

Дизайнерът Jeff Spokes е възпитаник на „School of art and Design” и „Fashion Institute of Technology” в Ню Йорк, САЩ. В основата на неговите илюстрации е залегнала цифровата фотография, която преминава през настройките на Photoshop и Illustrator. Дизайнерът разполага с богата библиотека от векторни и растерни изображения, които ползва при изграждането на моделите. При необходимост прибегва до набиране на изображения от интернет. Първоначално трасира снимките в Illustrator, след което ги прехвърля във Photoshop, за да положи основните цветове и ефектите. Употребата на филтрите придава пластика на неговата работа, защото са поставени на определени места, където има натрупване на гънки. Умереното полагане на градиентни преливки по посока на движението на тялото допълнително допринася за разпределяне на изображението на плановете и постигане на дълбочина и пространство. Ролята на линията е градивна, тъй като функцията ѝ е да подчертава силуета на ключови места и да участва в цялостното изграждане на фигурата. Пластиката на телата и лицата на фигурите е дейлно разработена, което придава одухотвореност на персонажите. Всеки елемент, който участва в изграждането на фигурите, е поместен в самостоятелен слой, което благоприятства прилагането на различни ефекти. Последният етап от работата е свързан със засилване на цветовете и увеличаване на контраста на изображението в Photoshop. (Фиг.15,16)



Фиг.15



Фиг.16

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Компютърният софтуер е безценен инструмент за реализация на модни скици, колекции и портфолио. Съвременните дизайнери с лекота усвояват функциите на новите програми, за да могат графично да пресъздадат своите идеи. Двумерните компютърни програми предоставят богата палитра от изразни средства, като провокират дизайнерите да експериментират и да използват до край предоставените им технически възможности.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Adobe Photoshop for Textile Design - for Adobe Photoshop CS5", Frederick L Chipkin, Origin Inc, 2010
- [2] Elisabetta Kuky Drudi, Fashion Prints how to design and draw, Pepin Press, 2008
- [3] Print in Fashion: Design, Development and Technique in Fashion Textiles", Marnie Fogg, Batsford, 2006
- [4] Fashion Illustration Next, Laird Borrelli, Thames & Hudson 2004, стр. 154, 159
- [5] Fashion Illustration Next, Laird Borrelli, Thames & Hudson 2004, стр. 30, 31
- [6] Fashion Illustration Next, Laird Borrelli, Thames & Hudson 2004, стр. 52, 53
- [7] Fashion Illustration Next, Laird Borrelli, Thames & Hudson 2004, стр.130, 131

За контакти:

гл. ас. д-р Яна Василева, департамент „Дизайн“, Нов Български университет,
тел.: 8110599, e-mail: yvasileva@nbu.bg

Докладът е рецензиран.